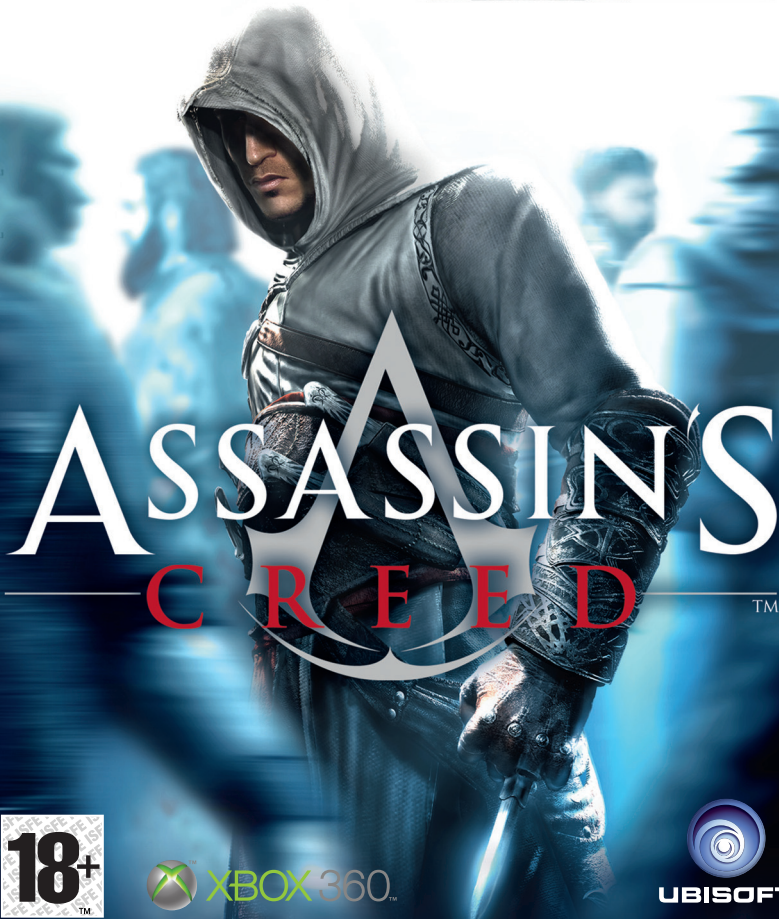




DISPONIBILE !

WWW.ASSASSINSCREED.COM



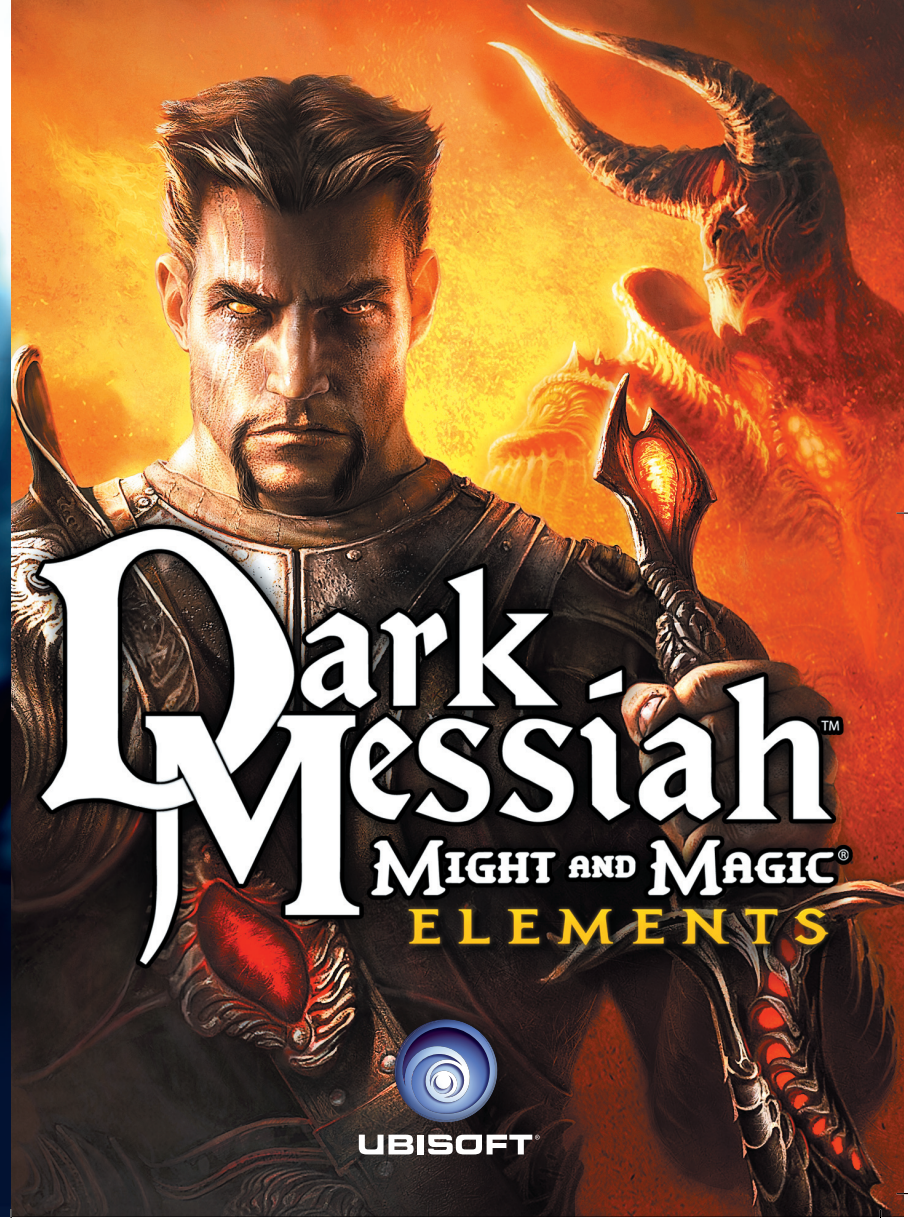
Assassin's Creed © 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Published and developed by Ubisoft Entertainment.

300009907 MADE IN EUROPE

Ubisoft Entertainment - 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Sous Bois - France

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Dark Messiah Might and Magic, Might and Magic, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Ubisoft Entertainment and Arkane Studios. Valve and Source are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. Dark Messiah Might and Magic Elements uses Havok®. © Copyright 1999-2008 Havok.com Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Uses Bink Video. ©1997-2008 by RAD Game Tools, Inc.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e i loghi Xbox sono marchi del gruppo Microsoft.



UBISOFT

AVVISO

Prima di utilizzare questo gioco, leggere il Manuale di istruzioni di Xbox 360™ e i manuali delle altre eventuali periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali, visitare il sito www.xbox.com/support o chiamare il Supporto Tecnico di Xbox (vedere la terza di copertina).

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni:

- sedersi lontano dallo schermo del televisore;
- utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori;
- giocare in una stanza ben illuminata;
- evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

SUPPORTO TECNICO

Per offrirvi un miglior servizio, Ubisoft vi fornisce supporto completamente ONLINE.

Visitate la sezione "Trova Risposte" del sito di Supporto Tecnico

<http://ubisoft-it.custhelp.com>

Nel nostro archivio troverete gli stessi suggerimenti che ricevereste telefonando o inviando una e-mail ai nostri tecnici e il servizio è attivo 24 ore al giorno!

Il collegamento "Invio Domande" per spedire una e-mail ci consentirà di ricevere tutte le informazioni sul vostro sistema e sul problema riscontrato, permettendoci una veloce risoluzione.

Assicuratevi di includere tutte le informazioni sul vostro sistema, il problema e il gioco a cui vi riferite. Vi consigliamo di consultare la "GUIDA" del sito e di allegare, nel caso si trattasse di un gioco pc, il file dxdiag.txt (maggiori informazioni alla domanda "Come trovare il file dxdiag").

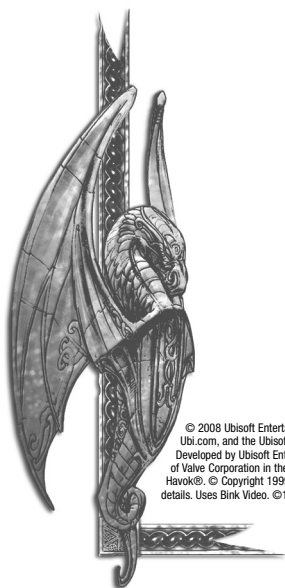
Se non avete una casella di posta elettronica, il NUOVO SERVIZIO TELEFONICO è attivo dalle 12.00 alle 20.00 al numero di telefono 02 48 86 71 60, dal Lunedì al Venerdì, escluse feste nazionali. Non vi sono costi aggiuntivi rispetto alla normale tariffa telefonica del vostro operatore. Se possibile, accertatevi di avere il computer a portata di mano prima di contattare il Supporto Tecnico Ubisoft.

HINTS & TIPS

Siamo spiacenti, il Supporto Tecnico Ubisoft non fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per nessuno dei nostri giochi. Recatevi su <http://ubisoft-it.custhelp.com> alla domanda "Soluzioni e trucchi per i giochi" per informazioni su siti correlati.

SOMMARIO

COMANDI	4
CONNESSIONE A XBOX LIVE	4
INTRODUZIONE	5
MENU PRINCIPALE	7
OPZIONI GIOCATORE SINGOLO	8
COMANDI	9
CLASSI DEI PERSONAGGI	11
INTERFACCIA DI GIOCO	12
OGGETTI E ABILITÀ	14
MULTIPLAYER	22
GARANZIA	34
SUPPORTO TECNICO	35



© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Dark Messiah Might and Magic, Might and Magic, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
 Developed by Ubisoft Entertainment and Arkane Studios. Valve and Source are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. Dark Messiah Might and Magic Elements uses Havok®. © Copyright 1999–2008 Havok.com Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Uses Bink Video. ©1997–2008 by RAD Game Tools, Inc.

COMANDI

Comandi per giocatore singolo



CONNESSIONE A XBOX LIVE

Gioca con chiunque, ovunque e in qualunque momento su Xbox LIVE®. Crea il tuo profilo (la tua scheda giocatore). Chiacchiera con i tuoi amici. Scarica i contenuti dal Marketplace Xbox Live. Invia e ricevi messaggi vocali e video. Connettiti e unisciti alla rivoluzione.

Connessione

Prima di poter usare Xbox LIVE, connetti la tua console Xbox 360 a una connessione a Internet a banda larga e connettiti per diventare un membro di Xbox LIVE. Per ulteriori informazioni sulla connessione, e per determinare se Xbox LIVE è disponibile nella tua zona, vai su www.xbox.com/live.

Impostazioni familiari

Questo strumento tanto semplice quanto flessibile permette a genitori e tutori di decidere quali giochi possono essere giocati dai più giovani, in base alla valutazione del contenuto. Per ulteriori informazioni, vai su www.xbox.com/familysettings.

INTRODUZIONE

In Dark Messiah tu sei Sareth, apprendista di Phenrig, un potente mago. Phenrig, tuo padre adottivo, ti ha educato costantemente, fin dalla nascita, nelle arti della magia e della guerra. All'inizio del gioco vieni inviato alla città libera di Stonehelm, casa del mago Menelag, un amico del tuo maestro, per aiutarlo a recuperare il Teschio delle Ombre.

Personaggi

Sareth (Tu)



Un giovane allievo del mago Phenrig. Addestrato dal suo mentore nelle arti marziali e nelle vie della magia, Sareth è pronto a lasciare l'unica casa che abbia mai conosciuto per avventurarsi nel mondo di Ashan.

Phenrig



Phenrig è il tutore e mentore di Sareth. Ha cresciuto l'orfano fin dall'infanzia. Sareth deve tutto ciò che sa di armi e magia all'impegno severo ma paziente del suo maestro.

Menelag



Il mago Menelag, signore della libera città di Stonehelm, ha guidato per 10 anni una spedizione per individuare l'ossessione della sua vita: il Teschio delle Ombre. L'ha infine scoperto su un'isola deserta, sepolto in un tempio in rovina.

Xana



Un'entità guardiana che Phenrig ha fuso magicamente allo spirito di Sareth, per guidarlo e proteggerlo.

Leanna



Leanna è una giovane maga di Stonehelm, nipote di Menelag e parte della spedizione per trovare il Teschio delle Ombre. Vuole recuperare il Teschio e usarlo per difendere la sua città, e diventa compagna di Sareth nella ricerca.

Il Messia Oscuro



Figlio del Demone Sovrano, secondo la profezia sarà colui che aprirà la porta della prigione dei demoni, per scatenarne le legioni su Ashan.

Kha Beleth, il Demone Sovrano



Padre del Messia Oscuro e signore delle legioni infernali, attende con impazienza il giorno in cui suo figlio abatterà la prigione che confina lui e i suoi seguaci negli spazi vuoti tra i mondi.

L'universo di Might & Magic

Storia

Quasi mille anni fa, la Guerra del Fuoco impazzava sul volto di Ashan. Uomini, Elfi, Nani e i loro alleati si battevano contro le orde dei Demoni. Grande fu la devastazione, ma alla fine le forze alleate furono vittoriose. La loro vittoria fu dovuta in gran parte all'eroico sacrificio del mago chiamato Sar-Elam, il Settimo Drago.

Usando i suoi poteri semi-divini e l'aiuto dei maghi suoi compagni, Sar-Elam cacciò i Demoni dal mondo in un limbo di fuoco eterno. Usò l'essenza del proprio spirito per tessere una prigione in cui chiudere per sempre i Demoni.

Però, qualcosa non funzionò durante il rituale di Sar-Elam. La magia che aveva evocato non fu in grado di creare una prigione totale: si aprì una minuscola falla in una barriera altrimenti impenetrabile, un punto debole che avrebbe permesso all'influenza demoniaca di entrare nel mondo durante le eclissi di luna.

Adirati ma pazienti, i Demoni rimasero nella loro prigione ad attendere... e a pianificare.

Tutto quello che restava del Settimo Drago era il suo teschio. Noto ora come Teschio delle Ombre, venne portato via dai fedeli alla dea madre Asha, creatrice del mondo e fonte di ogni magia. Lo nascosero in un antico tempio su un'isola deserta, lontano dai complotti di Uomini, Elfi o Demoni. Là il Teschio attende il giorno in cui il suo potere sarà nuovamente necessario.

La Profezia del Messia Oscuro

67 anni dopo la morte di Sar-Elam, il suo discepolo Sar-Shazzar profetizzò che un giorno sarebbe nato un bambino per metà demone e per metà umano; un essere a cavallo dei due mondi, che sarebbe stato chiamato "Messia Oscuro" e che avrebbe usato le reliquie del Settimo Drago per distruggere per sempre la prigione dei Demoni.

Della profezia originale rimane solo un frammento di tre strofe, che si possono tradurre come segue:

*Dieci secoli la fortezza resisterà
Mura di spirito dentro mura di fuoco
E ogni demone il capo chinerà
Dinanzi al figlio del signore oscuro*

*Un secolo di sangue e guerra
Misteriosamente oscura la luna diverrà
Il luogo del riposo alfin verrà trovato
Del Settimo che così alto aveva volato*

*L'ultima figlia di una disgraziata stirpe
Verso la storia lo guiderà
Sotto le cripte la profezia echeggia
Di antichi nemici la guerra*

MENU PRINCIPALE

Dopo il caricamento del gioco, premi START per accedere al menu principale, che offre le seguenti opzioni:

Giocatore singolo

Inizia una nuova partita per giocatore singolo nei panni di Sareth. Scegli la tua classe tra Guerriero, Arciere, Mago o Assassino, ognuna con le proprie abilità.

Scegli un livello di difficoltà tra facile, normale o difficile. In modalità difficile gli avversari saranno più forti, più resistenti e più abili nello schivare i tuoi attacchi.

Multiplayer

Accedi a una partita multiplayer (vedi pagina 22 per ulteriori dettagli).

Attenzione: è necessaria una connessione a Xbox LIVE per giocare le partite multiplayer.

Obiettivi

Verifica tutti i tuoi obiettivi.

Contenuti esclusivi

Grazie a questo menu, puoi accedere ai contenuti esclusivi, registrando il tuo gamertag su ubi.com, o inserendo il tuo codice esclusivo.

OPZIONI GIOCATORE SINGOLO

Audio/Video

Queste opzioni ti permettono di:

- Scegliere il volume globale del gioco
- Scegliere il volume della musica
- Scegliere il volume dei dialoghi
- Scegliere il livello di luminosità del gioco
- Visualizzare la barra della salute dei nemici

Controller Xbox 360

Queste opzioni ti permettono di:

- Impostare la sensibilità del controller
- Vedere i comandi

Nota: l'asse Y è invertito (muovendo la levetta destra in su guarderai verso i piedi) se hai configurato il profilo Xbox 360 in tal modo. Imposta il profilo Xbox 360 per regolare questo aspetto del gioco.

OPZIONI MULTIPLAYER

Audio/Video

Queste opzioni ti permettono di:

- Scegliere il volume globale del gioco
- Scegliere il volume della musica
- Scegliere il volume dei dialoghi
- Scegliere il livello di luminosità del gioco
- Visualizzare la barra della salute dei nemici
- Visualizzare i danni causati
- Attiva il tuo pacco equipaggiamento

Controller Xbox 360

Queste opzioni ti permettono di:

- Impostare la sensibilità del controller
- Vedere i comandi
- Cambiare i comandi per armi/abilità

Nota: l'asse Y è invertito (muovendo la levetta destra in su guarderai verso i piedi) se hai configurato il profilo Xbox 360 in tal modo. Imposta il profilo Xbox 360 per regolare questo aspetto del gioco.

COMANDI

Azioni di base

Correre

Premi **[C]** per correre. Il movimento è più rapido, ma usi la tua resistenza. Se esaurisci la resistenza, non potrai più correre.

Chinarsi

Premi **[LB]** per chinarti. Il movimento è più lento.

Saltare

Premi il pulsante **[Y]** per saltare.

Scalare

Scala: per salire su una scala, cammina verso di essa, poi muoviti in su o in giù.

Muro: per salire su un muretto, premi senza rilasciare il pulsante **[Y]** davanti a esso e muoviti verso il muro.

Fune: per scalare una fune, premi il pulsante **[Y]** per saltare verso di essa, poi muoviti in su o in giù. Premi di nuovo il pulsante **[Y]** per saltare nella direzione in cui guardi.

Attaccare con armi/Evocare incantesimi

Premi **[RT]** per attaccare con la tua arma o per evocare l'incantesimo scelto.

Scegliere un oggetto/magia dalla cintura

La cintura rapida contiene 8 slot in cui puoi sistemare un oggetto o un incantesimo. Per scegliere un oggetto o un incantesimo dai 4 slot, premi il tasto direzionale **[D]**, **[S]**, **[K]** o **[J]**. Premi senza rilasciare **[RB]** per accedere ai 4 slot extra.

Difesa


Premi senza rilasciare **[LT]** per difenderti con la tua arma, o con il tuo scudo se ne hai uno. La difesa sarà più efficace con uno scudo. Non puoi proteggerti con un arco.

Interazione


Premi il pulsante **[A]** per interagire con l'ambiente. Questo include raccogliere oggetti, tirare leve e aprire porte e forzieri.

Azioni avanzate


Attacco di forza

Premi senza rilasciare  per adottare una posizione offensiva. Rilasciando il pulsante farai sferrare a Sareth un potente attacco che infligge il 150% del danno della tua arma.

Adrenalina

Ogni attacco aumenta la tua barra dell'adrenalina. Quando è piena, premi il pulsante  e sferra un attacco di forza per infliggere grandi danni. Puoi anche eseguire una mossa finale che ammazzerà il tuo nemico.

Ricorda: la mossa sarà diversa a seconda del punto a cui stai mirando (per esempio, se miri alla testa lo decapiterai).

Quando la barra dell'adrenalina è piena, gli effetti degli incantesimi saranno molto più potenti. Premi il pulsante  e usa i tuoi incantesimi per scatenare la tua ira. Ad esempio potrai usare la telecinesi per afferrare i tuoi nemici e lanciaarli.



Contrattacco

Parare appena prima del colpo nemico sbilancerà l'avversario e creerà uno spazio per un contrattacco.

Interazione con l'ambiente

Spesso dovrai combattere più avversari contemporaneamente. In questa situazione, cerca di trarre vantaggio dall'ambiente: distruggi colonne di legno per far cadere casse e barili, spingi i nemici quando sono vicini a muri con spuntoni per trafiggerli, dai fuoco a giare o barili pieni d'olio per dargli fuoco. Le possibilità sono numerose: prova a fare degli esperimenti.

Potere di Xana

Premi senza rilasciare il pulsante  per attivare il potere di Xana. Quando usi il suo potere, non puoi usare le armi, e perdi energia costantemente. Premi di nuovo il pulsante  per disattivare il potere di Xana.

Nota: questa azione non è disponibile all'inizio dell'avventura.



CLASSI DEI PERSONAGGI

Guerriero

Uomo di grande forza, il Guerriero crede solo nel potere della spada. Può usare abilità speciali per uccidere i nemici con un colpo solo, e può indossare una grande protezione.

Parole: potere, contatto, carica, combattimento corpo a corpo.

Equipaggiamento: spade, scudi, armatura.

Arciere

L'Arciere non è un combattente del corpo a corpo. Preferisce il suo arco per far fuori i nemici dalla distanza, prima che gli si possano avvicinare.

Parole: precisione, anticipo, riflessi.

Equipaggiamento: archi, coltelli, armatura di pelle.

Mago

Gli elementi non hanno segreti per il Mago. Spesso usa combinazioni di poteri, sapendo bene che il fuoco non è necessariamente più pericoloso del ghiaccio.

Parole: poteri magici, conoscenza, armatura leggera.

Equipaggiamento: bastoni, indumenti magici.

Assassino

Perché affrontare un avversario frontalmente, quando lo si può attaccare alle spalle? Provetto con i pugnali, questo maestro dell'ombra è un esperto di astuzia, silenziosità e invisibilità.

Parole: invisibilità, pugnata, analisi.

Equipaggiamento: coltelli, armatura di pelle.

INTERFACCIA DI GIOCO



- 1. Salute:** questa è la tua barra della salute. Diminuisce quando vieni colpito, ma si può riempire bevendo pozioni della vita o usando incantesimi curativi.
- 2. Mana:** questa è la tua barra del mana (nota: non appare se scegli come classe il Guerriero o l'Assassino). Diminuisce ogni volta che usi un incantesimo, ma si può riempire bevendo pozioni di mana. Il numero vicino all'icona dell'incantesimo selezionato ti dice quante volte puoi usare l'incantesimo con il tuo livello di mana corrente.
- 3. Adrenalina:** questa è la tua barra dell'adrenalina. Più nemici uccidi, più essa si riempie. Viene usata completamente quando scateni la tua ira.
- 4. Arma/incantesimo selezionato:** visualizza l'arma o l'incantesimo in uso. Se l'arma ha un potere speciale (incantesimo), dovrai aspettare un po' prima di potere usare di nuovo questo speciale potere.
- 5. Cintura rapida:** usala per impugnare rapidamente gli oggetti o richiamare gli incantesimi dal tuo inventario. Puoi anche bere pozioni utilizzando la cintura. Premi senza rilasciare **RB** per accedere ai quattro slot extra.
- 6 Indicatore invisibilità:** quando giochi come Assassino, questo indicatore appare quando ti trovi nell'ombra.
- 7. XP:** la tua barra dell'esperienza, identica a quella nella pagina degli Incantesimi (vedi sotto).
- 8. Resistenza:** quando corri, combatti o calci, la tua resistenza diminuisce. Perdi resistenza anche quando sei sott'acqua, e se è vuota, inizi a perdere una vita, perciò torna in superficie a respirare.
- 9. Vita del boss:** questa barra appare quando affronti un boss.
- 10. Uscita:** questa icona indica che sei vicino alla fine del livello.

Inventario



Durante il gioco potrai ottenere diversi oggetti che ti aiuteranno nella tua missione. Premi il pulsante **B** nel corso del gioco per accedere al tuo inventario.

1. Indica la tua salute e il mana correnti, e il massimo disponibile.
2. Visualizza la classe dell'armatura (i danni che l'armatura può assorbire), i danni (i danni che la tua arma provoca ai nemici) e i colpi critici (la probabilità di eseguire un attacco critico). Gli attacchi critici raddoppiano i danni inflitti.
3. Categorie degli oggetti (vedi sotto).
4. La tua cintura rapida. Premi il pulsante **X** per assegnare l'oggetto o l'incantesimo corrente alla tua cintura. Premi il tasto direzionale verso uno slot e premi il pulsante **A** per confermare la scelta. Premi senza rilasciare **RB** per passare dalla prima alla seconda cintura e viceversa.

Puoi raccogliere oggetti altrimenti inutilizzabili dalla tua classe. Questi oggetti vengono messi automaticamente nella tua collezione. Premi il pulsante **START** nel corso del gioco per consultare la tua collezione.

Obiettivi

Premi il pulsante **START** per accedere all'elenco dei tuoi obiettivi per il livello. Puoi avere obiettivi primari (obbligatori) e secondari (facoltativi). La schermata degli obiettivi riporta anche tutte le reliquie che hai trovato, sia nella mappa attuale che nel resto del gioco. Raccogliendole, guadagnerai o riceverai degli obiettivi.

Abilità

Completando un obiettivo, trovando un'area segreta o uccidendo un nemico, la tua barra dell'esperienza aumenterà. Quando sarà piena, guadagnerai un livello e una nuova abilità. Nell'inventario, premi il pulsante **Y** per accedere alla schermata delle abilità.



1. L'elenco delle abilità ottenute quando passi di livello. Scorri per avere una descrizione di ogni abilità.
2. La tua barra dell'esperienza e il tuo livello attuale.

OGGETTI E ABILITÀ

Oggetti

Troverai diversi oggetti che ti torneranno utili nel tuo viaggio. Vengono divisi nelle seguenti categorie.

Armi

Ci sono tre tipi di arma:



Spade

Le spade sono armi potenti e molto efficaci nelle mischie.



Pugnali e bastoni

I pugnali sono perfetti per arrivare alle spalle del nemico e dare colpi mortali. I bastoni non sono letali come spade e pugnali, ma sono utili contro grandi gruppi di nemici perché possono metterli fuori combattimento e stordirli più facilmente.



Archi

Un arco provoca molti danni dalla distanza. Gli attacchi di forza non infliggono più danni rispetto agli attacchi rapidi, ma, una volta raggiunto il livello 2 come aciere, premendo senza rilasciare **RT** potrai usare lo zoom.



Armature e scudi

Migliorano la tua difesa, riducendo i danni subiti.



Accessori

Gli accessori sono oggetti con proprietà magiche, come anelli e pozioni.

Incantesimi

Gli incantesimi si ottengono quando raggiungi nuovi livelli. Troverai anche pergamene con speciali poteri. Anche gli incantesimi si dividono in due categorie:



Incantesimi esoterici: questi servono soprattutto per aiutarti.



Incantesimi elementali: questi servono soprattutto per infliggere danni.

Abilità, per classe

Guerriero



Visione oscura

Ti permette di vedere nel buio



Combattimento ravvicinato 1

Ti permette di sferrare il tuo Attacco veloce ancora più rapidamente.

Colpo verso il basso (salto + attacco di forza): spinge indietro il nemico e raddoppia il danno. Consuma resistenza.



Forza 1

Aumenta di 10 i danni inflitti con un'arma.



Combattimento ravvicinato 2

Crea una possibilità del 5% di disarmare il tuo nemico con un Attacco di forza.

Carica (scatto + attacco di forza): stordisce il nemico e raddoppia il danno. Consuma resistenza.



Resistenza

Aumenta la tua resistenza. Più resistenza hai, più veloci sono i tuoi scatti, e più a lungo puoi restare immerso in apnea.



Costituzione 1

Ti permette di raccogliere fino a 600 punti vita.



Combattimento ravvicinato 3

Crea una possibilità del 5% di sfondare una parata del nemico usando un Attacco di forza, e una possibilità del 2% usando attacchi rapidi.

Attacco a mulinello (chinato + attacco di forza): tiene il nemico a portata e raddoppia i danni inflitti. Consuma resistenza.



Forza 2

Aumenta di 15 i danni inflitti con un'arma.



Costituzione 2

Ti permette di raccogliere fino a 700 punti vita.



Forza 3

Aumenta di 25 i danni inflitti con un'arma.



Costituzione 3

Ti permette di raccogliere fino a 800 punti vita.



Adrenalina

Fa durare più a lungo l'Adrenalina, e ti permette di infliggere due Fatalità di fila.



Vitalità

Rigenera 10 punti vita ogni 5 secondi.



Colpo critico 1

Ti dà il 2% di probabilità di eseguire un Attacco critico (danni raddoppiati).



Colpo critico 2

Ti dà il 4% di probabilità di eseguire un Attacco critico (danni raddoppiati).



Arciere



Visione oscura

Ti permette di vedere al buio.



Tiro con l'arco 1

I colpi sono più precisi (mirino stabile). I colpi alla testa causano il doppio dei danni.



Tiro con l'arco 2

Puoi usare lo zoom quando impugnare l'arco.

Zoom: premi senza rilasciare . I colpi alla testa causano il triplo dei danni.



Trappola di fuoco

Costo: 120 energia. Danni: 250 (fuoco).

Effetto: crea una trappola magica invisibile che esplode quando un nemico si avvicina.



Tiro con l'arco 3

Puoi ricaricare più velocemente. I colpi alla testa causano il quadruplo dei danni.



Scassinatore

Ti permette di scassinare le porte, ma anche di rilevare automaticamente trappole e oggetti nascosti.



Costituzione 1

Ti permette di avere fino a 600 punti salute.



Colpo critico 1

Ti dà il 2% di probabilità di eseguire un Attacco critico (danni raddoppiati).



Resistenza al veleno

Dimezza l'effetto del veleno.



Cura

Costo: 80 energia. Cura: 150. Usalo per curarti.

**Affinit  magica 1**

Ti permette di avere fino a 450 punti mana.

**Costituzione 2**

Ti permette di avere fino a 700 punti salute.

**Colpo critico 2**

Ti d  il 4% di probabilit  di eseguire un Attacco critico (danni raddoppiati).

**Adrenalina**

Fa durare pi  a lungo l'adrenalina, e ti permette di infliggere 2 fatalit  di fila.

**Maestria del pugnale**

Aggiunge 20 punti danno quando colpisci coi pugnali.

Mago

**Visione oscura**

Ti permette di vedere al buio.

**Freccia di fuoco**

Costo: 30 energia. Danni: 40 (fuoco).

Effetto: lancia un dardo magico. Usa  per guidare la sua traiettoria.

Adrenalina: lancia 3 dardi magici contemporaneamente.

**Raggio congelante**

Costo: 120 energia. Danni: 0.

Effetto: congela un nemico per 12 secondi.

Adrenalina: congela il nemico per sempre.

**Affinit  magica 1**


Ti permette di avere fino a 450 punti mana.





Palla di fuoco

Costo: 70 energia. Danni: 75 (fuoco) + esplosione.


Effetto: lancia un proiettile magico che esplode a contatto. Usa  per guidare la sua traiettoria.

Adrenalina: uccide il bersaglio sul colpo.



Telecinesi

Costo: a seconda della massa dell'oggetto.

Effetto: prendi, muovi e lancia oggetti dalla distanza. Premi  per lanciare un oggetto preso con la telecinesi.

Adrenalina: alza creature viventi e grandi oggetti.



Affinità magica 2

Ti permette di avere fino a 600 punti mana.

Aumenta il potere dei tuoi incantesimi e magie del 30%.



Fulmine

Costo: 100 energia. Danni: 100 (fulmine).

Effetto: lancia un proiettile elettrico che rimbalza sui muri. Il danno aumenta se il nemico è in acqua.

Adrenalina: fulmine a catena che colpisce fino a 3 bersagli.



Protezione

Costo: 120 energia.

Effetto: genera uno scudo magico che ti protegge dagli attacchi fisici e dai proiettili magici per 8 secondi.



Trappola di fuoco

Costo: 120 energia. Danni: 250 (fuoco).

Effetto: crea una trappola magica invisibile che esplode quando un nemico si avvicina.



Affinità magica 3

Ti permette di avere fino a 900 punti mana.

Aumenta il potere dei tuoi incantesimi e magie del 60%.



Rigenerazione

Rigenera 10 punti mana ogni 5 secondi.



Inferno

Costo: 80 al secondo. Danni: 20 (fuoco) al secondo.

Effetto: lancia delle fiamme di fronte a te per bruciare i nemici.

Adrenalina: aumenta la quantità di danno inflitta.



Potere magico

Aumenta gli effetti di incantesimi e magie del 100%.



Costituzione 1

Ti permette di avere fino a 600 punti salute.

Assassino



Visione oscura

Ti permette di vedere al buio.



Furtività 1

Riduce il rumore dei tuoi passi quando sei chinato. Ti permette di colpire i nemici alla schiena colpendoli da dietro usando i pugnali e l'attacco di forza.



Furtività 2

Ti permette di diventare invisibile quando sei immobile nell'ombra.

Aggiunge il 2% di possibilità di eseguire un colpo critico con i pugnali.



Scassinatore

Ti permette di scassinare le porte, ma anche di rilevare automaticamente trappole e oggetti nascosti.



Combattimento ravvicinato 1

Ti permette di eseguire più velocemente gli attacchi di forza. Colpo verticale (salto + attacco di forza): spinge indietro il nemico e raddoppia i danni.

Consuma la resistenza.



Furtività 3

Ti permette di diventare invisibile quando sei immobile nell'ombra.

Aggiunge il 4% di possibilità di eseguire un colpo critico con i pugnali.



Combattimento ravvicinato 2

Ti dà il 5% di possibilità di disarmare il nemico con un attacco di forza. Carica (scatto + attacco di forza): stordisce il nemico e raddoppia i danni. Consuma la resistenza.



Maestria del pugnale

Aggiunge 20 punti danno quando colpisci coi pugnali.



Combattimento ravvicinato 3

Crea una possibilità del 5% di sfondare una parata del nemico usando un Attacco di forza, e una possibilità del 2% usando attacchi rapidi.

Attacco a mulinello (chinato + attacco di forza): tiene il nemico a portata e raddoppia i danni inflitti. Consuma resistenza.



Resistenza al veleno

Dimezza gli effetti del veleno.



Costituzione 1

Ti permette di avere fino a 600 punti salute.



Colpo critico 1

Ti dà il 2% di probabilità di eseguire un Attacco critico (danni raddoppiati).



Adrenalina

Fa durare più a lungo l'adrenalina, e ti permette di infliggere 2 fatalità di fila.



Colpo critico 2

Ti dà il 4% di probabilità di eseguire un Attacco critico (danni raddoppiati).



Costituzione 2

Ti permette di avere fino a 700 punti salute.

MULTIPLAYER

Modalità di gioco

Il gioco comprende cinque diverse modalità: quattro di esse vedono affrontarsi due squadre con un massimo di cinque giocatori ciascuna. Nell'ultima, invece, dovrai combattere da solo.

Allenamento

La modalità allenamento ti aiuterà ad imparare i concetti di base del gioco, dato che ogni giocatore dovrà controllare una sola abilità per classe.

Cattura il punto di controllo della squadra avversaria per vincere.

Blitz

Una partita a squadre. Le mappe di questa modalità sono simmetriche, e non ci sono punti di rinascita. Elimina la squadra avversaria o catturane il punto di controllo per vincere.

Crociata

Una modalità di gioco unificata in cui due squadre devono combattere per raggiungere diversi obiettivi su una mappa. La squadra vincitrice passa alla mappa successiva. La partita è composta da cinque mappe divise tra Umani e Non morti, e i bersagli sono le rispettive roccaforti ai due estremi. La vittoria finale della campagna si ottiene distruggendo la roccaforte nemica.

La partita inizia nella mappa centrale, e le squadre combattono per vedere chi riesce a controllare l'equilibrio delle forze in vari punti della mappa. Catturando i punti di controllo, una squadra riduce a zero le occasioni di rinascita avversarie. Tenere più punti le fa ridurre più velocemente.

Vincere su una mappa sposta la partita nella mappa successiva verso la roccaforte nemica.

La mappa centrale delle cinque è quasi simmetrica in termini di gioco (anche se la grafica può variare). La mappa di ogni roccaforte è interamente asimmetrica, con forti meccanismi di attacco-difesa. Le mappe "intermedie" 2 e 4 sono sbilanciate nel rapporto attacco/difesa, ma in maniera meno estrema; sono anche più grandi e più adatte alle schermaglie.

Deathmatch a squadre

Una partita a combattimento ravvicinato con l'obiettivo di minimizzare le morti della propria squadra e massimizzare quelle avversarie. Unisci le forze per causare più danni possibili alla squadra nemica.

Deathmatch

Una partita a combattimento ravvicinato con l'obiettivo di minimizzare le tue morti e massimizzare quelle degli avversari entro un certo limite di tempo.

Tutti gli altri giocatori sono nemici, e devi ucciderli e danneggiarli per guadagnare punti.

Il deathmatch è l'unica modalità di gioco che permette di raccogliere determinati oggetti che troverai in giro e che ti aiuteranno a colpire gli avversari. Esistono quattro potenziamenti: vita extra, energia extra, rigenerazione di vita e mana, danni raddoppiati.



Partite classificate e del giocatore

Partita del giocatore

Questa partita non cambia le classifiche, e puoi giocare in tutte le modalità.

Partita classificata

Le partite classificate avranno un impatto sulle tue statistiche e sulla tua posizione. Puoi giocare solo nelle modalità Blitz e Deathmatch. Ci sono quattro classifiche separate:

- **Blitz settimanale:** questa classifica delle partite blitz viene azzerata ogni settimana.
- **Blitz generale:** questa classifica delle partite blitz non viene mai azzerata.
- **Deathmatch settimanale:** questa classifica delle partite viene azzerata ogni settimana.
- **Deathmatch generale:** questa classifica delle partite deathmatch non viene mai azzerata.

Comandi multiplayer



Ricorda: puoi selezionare le abilità dalla cintura con il tasto direzionale come in modalità giocatore singolo, ma puoi anche premere **LB** per selezionare l'abilità seguente a quella attuale.

Ricorda: le classi del mago e della sacerdotessa, essendo basate sulla magia, possono essere più giocabili sostituendo i pulsanti **LS/RT** con i pulsanti **LB** / **RB**. Puoi decidere come configurare questi pulsanti per ogni classe nel menu "Cambia comandi".

Dopo aver caricato la tua partita, dovrai decidere la tua squadra (umani o non morti), la tua classe, le tue abilità e, in modalità Crociata, il tuo punto di controllo. Ricorda che puoi rinascere solo in un punto controllato dalla tua squadra.

Puoi cambiare la tua selezione in qualsiasi momento riaprendo questo menu (premi il pulsante **B** durante il gioco). Ma ricorda che questo ti farà suicidare.



Squadra Umani



Squadra Non morti

Interfaccia di gioco



- 1. Abilità:** mostra l'abilità selezionata
 - 2. Vita ed energia:** indicano le tue quantità di vita e di magia.
 - 3. Punteggio:** in modalità Crociata indica il numero di rinascite e i punti di controllo di ogni squadra. Morire costa 1 bonus resurrezione e avere meno punti cattura rispetto alle squadre avversarie fa scendere lentamente il numero dei tuoi bonus.
- In modalità Deathmatch appare nella parte in basso a destra dello schermo. Indica il tuo punteggio e quello dei giocatori immediatamente davanti e dietro di te.
- 4. Cintura:** qui puoi vedere e selezionare gli incantesimi selezionati nella pagina delle abilità.

5. Mirino: indica dove stai mirando. Guardalo bene, perché fornisce molte informazioni.

6. Minimappa: la minimappa indica l'ubicazione di compagni, arcangeli e sfere; inoltre indica la situazione dei punti di controllo e, per la sacerdotessa, mostra i cadaveri dei compagni. Premi **Tab** per ingrandire la minimappa.

7. Effetti: quest'area mostra gli effetti che stai subendo, benefici e dannosi. Un timer bianco circolare indica il tempo rimasto.

8. Messaggi di gioco: questa è la zona messaggi. Puoi sapere chi è stato ucciso e da chi (vedrai anche le icone con le classi dei due giocatori), e chi si sta per partecipare.

Premi il pulsante **BACK** durante il gioco per avere una spiegazione dell'abilità selezionata e il nome di tutti gli effetti che stai subendo. Ricorda che, in ogni punto dell'interfaccia di gioco, i colori rosso e verde vengono usati come segue: il rosso è sempre riferito al nemico (indipendentemente che tu giochi con umani o non morti); il verde è sempre riferito ai tuoi compagni).

Classi dei personaggi



Il guerriero

Il guerriero è un bullo che non teme nessuno in combattimento ravvicinato, ed è il re del campo di battaglia. È ben protetto dagli attacchi fisici grazie a scudo ed elmo, ed è efficace in difesa quanto in attacco. Usa attacchi stordenti o colpi che mettono fuori combattimento per eliminare i suoi nemici.

L'arciere

L'arciere è un prezioso alleato in una squadra ben assemblata. L'arciere è un maestro nell'arte di eliminare i bersagli a lunga distanza con grande precisione.

Ma è molto più di un cecchino, e le sue abilità (rigenerazione della vita, freccia esplosiva, scudo di rovi, ecc.) lo rendono difficile da uccidere.





Il mago

Anche se il mago è esperto nei danni ad area d'effetto, ha una vasta gamma di incantesimi a disposizione, meno impressionanti ma ugualmente potenti, come la rigenerazione dell'energia degli alleati, il congelamento dei nemici, o il blocco delle loro abilità per diversi secondi.

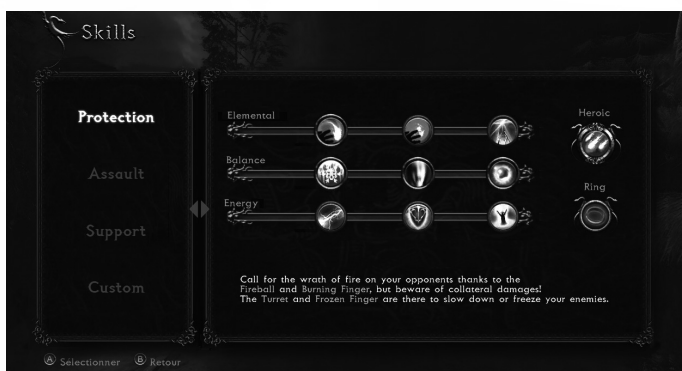
La sacerdotessa

La sacerdotessa è un avversario da non sottovalutare. Apparentemente fragile e non molto aggressiva a prima vista, è dotata di abilità di cura con risucchio di energia o pacificazione del campo di battaglia (incantesimi incapacitanti) che la rendono un personaggio difficile da battere.

Oltre a eliminare gli avversari, la sacerdotessa offre una buona protezione agli alleati.



Abilità



Per ogni classe puoi scegliere quattro abilità da una lista di nove. Puoi anche scegliere uno dei tre modelli preimpostati, con combinazioni di abilità già pronte. Scegli il modello che preferisci.

Alcune abilità sono passive, e ti aiuteranno sempre, ma molte hanno bisogno di essere attivate durante il gioco.

È importante capire che ogni abilità richiede tempo per diventare efficace (tempo di lancio), e altro tempo per diventare riutilizzabile (tempo di raffreddamento). Inoltre, gli effetti di alcune abilità durano solo per un certo tempo (tempo di effetto).

Otterrai automaticamente un'abilità eroica, una forma di magia molto potente ma con un lungo tempo di raffreddamento. Potrai attivarla premendo il pulsante **X** dal menu di gioco.

Se raggiungi determinati obiettivi nella modalità per giocatore singolo avrai accesso automaticamente all'anello della rigenerazione.

Guerriero



Berserk (eroica)

I danni aumentano a ogni colpo, e il guerriero non può essere rallentato o fermato per 10 secondi.

In compenso non può difendersi.



Provoca

Costringe il nemico inquadrato a guardare verso di te per 3 secondi.



Scudo divino

Genera uno scudo magico di fronte al guerriero. Lo scudo può fermare frecce e incantesimi nemici finché ha abbastanza energia.

Il 15% dei danni bloccati viene convertito in consumo di energia.



Armatura migliorata (passiva)

Riduce di un ulteriore 20% l'impatto dei danni fisici e magici che subisci.



Stendardo

Viene creato uno stendardo che dura 20 secondi. Aumenta la tua armatura fisica e magica del 10%, e dà un bonus di 20 punti vita ed energia a tutti gli alleati nel raggio di 5 metri.



Guarigione

Il guerriero riguadagna 40 punti vita.



Tramortire

Stordisce il nemico per 3 secondi in aggiunta ai danni normali.

Questa abilità può essere bloccata.



Carica

Il guerriero carica dritto davanti a sé con un bonus del 40% alla velocità per 2 secondi.

Qualsiasi contatto con il giocatore ferma la carica e genera 26 punti danno.



Miglioramento danni (passiva)

Tutti i danni del guerriero aumentano del 20%.

Arciere



Pioggia di frecce (eroica)

Per 10 secondi l'arciere può lanciare continuamente 3 frecce al secondo.



Scudo di spine

Incantesimo difensivo. Con questo, tu o un tuo alleato verrete coperti di rovi che causeranno 8 punti di danno a chiunque attacchi in corpo a corpo.



Ricrescita

Lancia un incantesimo di rigenerazione della vita all'alleato inquadrato, che riavrà 30 punti vita in 10 secondi. Se non inquadri nessuno guarirai te stesso. La cura elimina anche tutti gli effetti negativi.



Freccia avvelenata

La freccia infligge metà dei danni di una freccia normale all'impatto, ma inietta un veleno che toglie 15 punti vita ed energia al nemico in 10 secondi.



Freccia del viluppo

All'impatto la freccia genera un'area del raggio di 7 metri che rallenterà i movimenti di chi ci passa del 60%. Causa solo la metà dei danni di una freccia normale all'impatto.



Velocità

La velocità di corsa dell'arciere aumenta del 40% per 5 secondi.





Tiro preciso (passiva)

Al massimo della potenza la traiettoria di una freccia diventa perfettamente dritta. Puoi anche caricare la freccia, che quindi infliggerà 60 punti danni.



Freccia magica

La freccia genera danni magici invece che fisici.



Freccia esplosiva

Acceca chiunque la stia guardando al momento dell'impatto.



Faretra veloce (passiva)

Aumenta il rateo di tiro delle frecce e il danno all'impatto del 30%.

Mago



Pioggia di meteore (eroica)

Una nuvola nera appare sopra l'area inquadrata e, dopo 4 secondi, inizia una pioggia di palle di fuoco della durata di 10 secondi, che causa 60 punti di danno magico al secondo in un raggio di 7 metri.



Freccia di fuoco

Genera proiettili di fuoco che infliggono 7 punti di danno magico all'impatto (4 punti danno a 2,2 metri). Puoi guidare il proiettile verso l'impatto.



Palla di fuoco

Genera una palla di fuoco che causa 45 punti di danno magico all'impatto (10 punti danno a 6 metri).



Torretta

Crea una torretta immobile con 50 punti vita che lancia proiettili di ghiaccio al nemico più vicino, riducendone la velocità del 30% per 4 secondi.

Ogni mago può creare solo una torretta, che scompare se il mago muore.



Dito congelante

Blocca il nemico inquadrato in un blocco di ghiaccio per 5 secondi.



Silenzio

Impedisce a chiunque si trovi entro 2,2 metri di usare abilità o lanciare incantesimi per 7 secondi.



Sfera di energia

Crea una sfera di energia immobile con 100 punti vita che rigenera 5 punti energia al secondo per tutti gli alleati che si trovano entro 7 metri.

Ogni mago può creare una sola sfera, che scompare se il mago muore.



Fulmine

Un fulmine di energia pura che causa 40 punti di danno magico nel punto in cui colpisce e si estende a un massimo di 2 nemici entro 10 metri.



Scudo magico

Genera uno scudo di energia con un raggio di 4 metri attorno al punto inquadrato, che blocca incantesimi e proiettili per 20 secondi.



Energia bruciante

Un'ondata di energia che parte dal mago ustionerà tutti i nemici in un raggio di 5 metri causando 20 punti di danno magico.

Sacerdotessa



Intervento divino (eroica)

Guarisce completamente tutti gli alleati e resuscita i morti entro un raggio di 15 metri attorno alla sacerdotessa con 30 punti vita ed energia.



Cura leggera

Guarisce 15 punti vita al secondo sugli amici o ne risucchia 15 dai nemici. Cura gli effetti dannosi. Se non inquadri nessun bersaglio curerai te stesso.



Resurrezione

Mira all'anima di un alleato per resuscitarlo 30 punti vita ed energia, o usalo per distruggere l'anima di un nemico con un'esplosione che causa 30 punti di danno magico (o 15 punti oltre i 6 metri).



Guarigione completa

L'alleato inquadrato guarisce completamente e viene curato dagli effetti negativi.



Pelle di pietra

L'armatura dell'alleato inquadrato viene rinforzata (+20% di assorbimento magico e fisico) per una durata di 20 secondi.

In mancanza di un bersaglio valido, l'incantesimo verrà lanciato su di te.



Risucchio di energia

Risucchia 10 punti di energia al secondo da un nemico, o ne trasferisce 10 dalla sacerdotessa a un alleato.



Arcangelo della vita

Crea un arcangelo (100 punti vita), che curerà 10 punti danno a tutti gli alleati entro un raggio di 7 metri.

Ogni sacerdotessa può creare solo un arcangelo, che scompare quando la sacerdotessa muore.



Punizione

Un fulmine colpisce il nemico inquadrato causando 25 punti di danno magico.



Sermone

Infligge 15 punti danno e blocca tutti i movimenti dei nemici per 10 secondi, senza impedire però di attaccare o lanciare incantesimi. Se le vittime subiscono danni o vengono curati il sermone viene interrotto.



Maledizione

Maledice il nemico inquadrato per 20 secondi, bloccandone la rigenerazione dell'energia e aumentando i danni magici che gli vengono inflitti del 50%.

